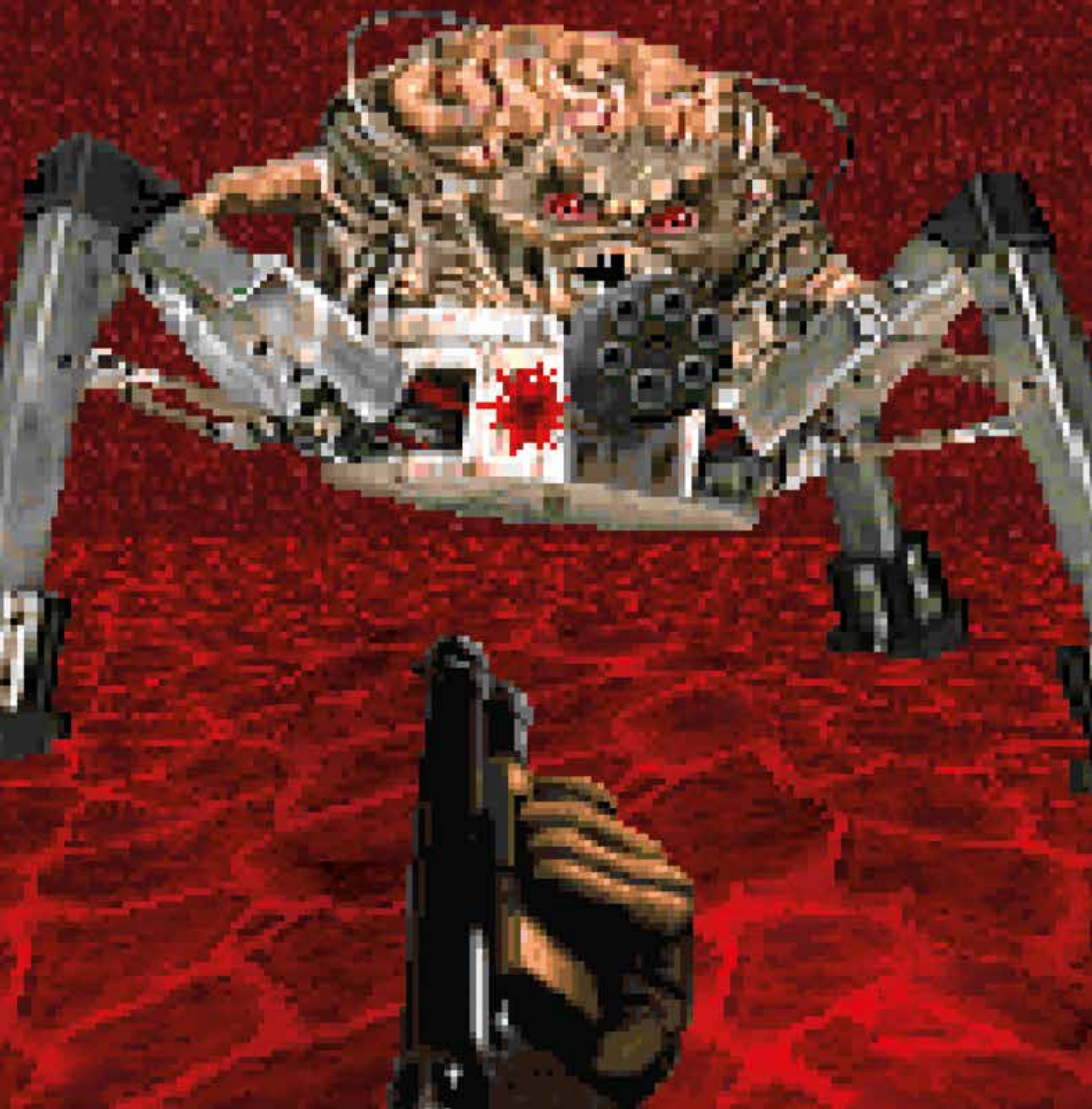
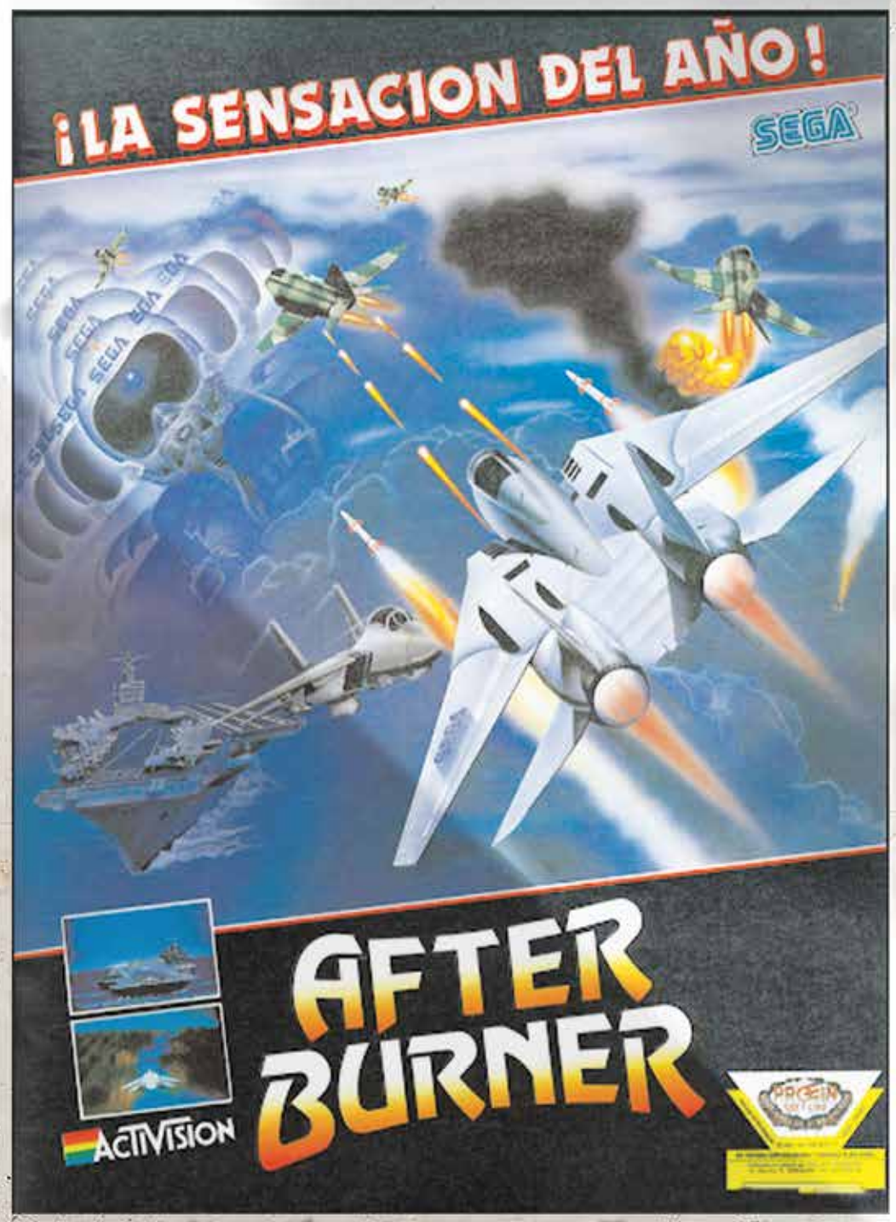
Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 8 · NÚMERO 48
SEPTIEMBRE 2024 · ARGENTINA $7500





REVISTAREPLAY.COM.AR

EL ARCHIVO

Hace dos meses nos mudamos de departamento (en parte por eso se atrasó muchísimo el último número y quizás un poco este también). Las mudanzas no son amables para nadie, pero adquieren desafíos especiales para personas con una biblioteca profusa como somos mi novia y yo (ambos profesores de Literatura), y ni hablar si a eso le sumamos pilas y pilas de revistas ***Replay***.

El tema del archivo ***Replay*** es complejo. Imprimir revistas es muy bonito hasta que empezás a dedicar un mueble entero a guardar el stock sobrante, que de a poco empieza a engullir el resto de la habitación, cuando no directamente se expande a otras latitudes de la casa (revistas en el armario, revistas en la biblioteca, revistas en la mesita de la tele, etc.). Como esta invasión resulta intolerable, al punto que Sergio se mudó de provincia para huir de las revistas que le coparon el dos ambientes, hoy el archivo está repartido entre mi departamento, la casa de Juani y al menos otras dos locaciones secretas (¡una hasta para mí mismo!). Así y todo, de vez en cuando aparece algún número que creíamos agotado, que viene de una locación indefinida, quizás en otro plano. Recomiendo revisar cada tanto la web y, sobre todo, sus casillas de mail en busca de nuestra lista de correo para aprovechar esa oportunidad (venimos mandando mails con novedades y ofertas bastante seguido, ¡revisen sus carpetas de spam!).

Las cajas más pesadas de todas en la mudanza fueron las de ***Replay***, llenas de papel, tinta y sentimientos. Después de luchar un poco a lo *Sokoban*, me terminé comprando una zorra de carga que ahora va a recorrer facherísima las 4 cuadras que me separan del Correo Argentino. Aunque sea en una de las sedes habrá un ayudín para mover stock, despachar envíos y cuidarme la espalda (no solo la revista cumple años).

▶ EZEQUIEL VILA

equipo Replay | Año 8 · Nº48
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Septiembre 2024

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Hernán Panessi, Facundo Dell Aqua, Matías Santos y Robosepu.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de septiembre de 2024.

REVISTAREPLAY.COM.AR

Revista Replay *@revista_replay* *revistareplay*

Somos miembros de la Asociación de revistas culturales AReCIA

Nuestras redes las administra

Nuestros videos son producción de bocha-tv.net

Nuestra editorial se llama LISTO.

¿EL FIN DE UBISOFT?

Con 38 años en la industria de los videojuegos, Ubisoft parece enfrentar un momento muy complicado: "un fantasma recorre Europa, el fantasma de la quiebra".

POR KABUTO

Desde el *Zombi* para Amstrad, pasando por la saga *Rayman*, *Assassin's Creed*, los primeros *Rainbow Six*, hasta luciéndose en géneros tan distintos como el RPG con *Grandia* de PlayStation o de carreras como el *Pro Rally* 2001, esta empresa francesa es, innegablemente, un pilar en la historia del gaming, digna de compartir el Monte Olimpo con los grandes de la industria.

El tiempo pasó y la industria del gaming ha cambiado desde aquellos gloriosos días, y en este cambio de escenario, Ubisoft siempre supo estar a la vanguardia convirtiéndose junto con Electronic Arts, Nintendo y Sony en los grandes publishers/desarrolladores que hoy dominan gran parte de la industria.

Pero tratar de estar siempre a la vanguardia tiene su costo, y el legado de esa Ubisoft del pasado pelea a muerte con la Ubisoft actual, la cual ha caído en las más problemáticas políticas, prácticas y metodologías del mundo del gaming moderno, al punto de ser llamada "*Bugisoft*", consecuencia de sus constantes trabajos inacabados, los precios abusivos, el trato draconiano con sus consumidores y de haber sucumbido a esa aparentemente inevitable necesidad de exprimir cada centavo.

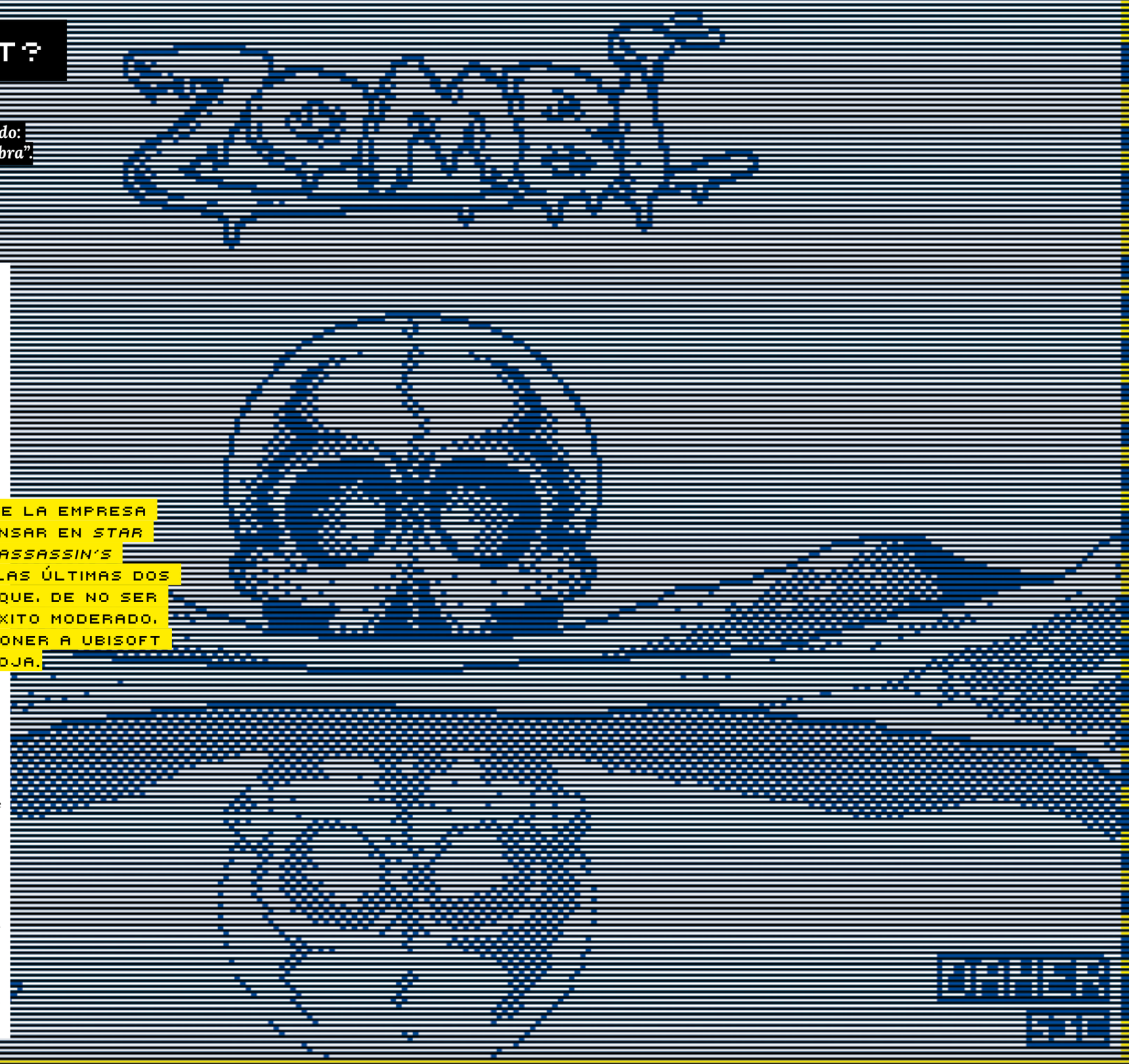
Este escenario y estas decisiones llevaron a que los últimos años de la empresa se vieran signados por fracasos sistemáticos en sus lanzamientos, llevándola a lo que pareciera ser el inicio de una crisis financiera. Juegos como el *Avatar: Frontiers of Pandora* (basado en la película de James Cameron y del que nadie se enteró jamás), el *Assassin's Creed Mirage* y el *Skull and Bones* no lograron ni remotamente ser éxitos comerciales.

Hoy, el futuro de la empresa pareciera descansar en *Star Wars Outlaws* y *Assassin's Creed Shadows*, las últimas dos balas de plata que, de no ser aunque sea un éxito moderado, terminarían de poner a Ubisoft en la cuerda floja. Y no lo decimos nosotros, sino que puede leerse en una nota del propio *Financial Times* del pasado 30 de agosto.

HOY, EL FUTURO DE LA EMPRESA PARECIERA DESCANSAR EN *STAR WARS OUTLAWS* Y *ASSASSIN'S CREED SHADOWS*, LAS ÚLTIMAS DOS BALAS DE PLATA QUE, DE NO SER AUNQUE SEA UN ÉXITO MODERADO, TERMINARÍAN DE PONER A UBISOFT EN LA CUERDA FLOJA.

De no conseguirse tal ansiado éxito, la empresa tendría que enfrentar muy probablemente esos escenarios que nadie desea, como el cierre de estudios, el despido de profesionales y hasta, esperemos que no sea el caso, su cierre y/o venta. ¿Nos encontramos ante el capítulo final de una empresa que supo ser grande y capaz de regalarnos horas de diversión desde hace casi cuatro décadas?

Quizás esta sea una oportunidad para que Ubisoft dé el volantazo como hizo Capcom, que, de ser llamada por la fanaticada "Crapcom" en las primeras décadas del 2000, decidió retomar el camino de la virtud y llevar adelante una idea radical nunca antes vista: volver a hacer buenos juegos.



LA GÉNESIS DE LA REPRODUCCIÓN NACIONAL

En los lejanos #3 y #17 de Replay fuimos al hueso con los cartuchos de Sega Genesis y sus diferentes prestaciones para seguir exprimiendo el Blast Processing de la morocha de 16 bits. Ahora es tiempo de desenmascarar la invasión de las repros de ensamblaje nacional para cerrar el repertorio.

POR MATÍAS SANTOS Y EMMANUEL FIRMAPAZ

Si la morochita de los 16 bits sigue ocupando un espacio especial en tu batea de juegos retro, seguro con solo navegar un rato por Mercado Libre, los grupos de compra/venta de Facebook o recorrer ferias de barrio te hayas dado cuenta de que los cartuchos de Sega Genesis siguen firmes en el mercado popular, presentándose en las más variadas categorías urbanas: originales, copias noventeras, dosmileras, actuales, gotas, integrados, relabels, labels fotográficas, entre otras extrañas interpretaciones criollas.

En los últimos años, sin embargo, una nueva tendencia ha comenzado a ganar terreno en nuestro país: los cartuchos "repro", nombre derivado de la palabra "reprogrammed" o "reproducción", que no son más que cartuchos con grandes títulos, rarezas y todo abrochado con un precio un tanto picante. Pero ¿qué son exactamente los cartuchos repro? Se trata de juegos fabricados artesanal o comercialmente, reutilizando plaquetas de cartuchos originales o noventeras que nadie quiere (*Madden NFL* de época intensifies), conocidos como "donantes". Sobre estas plaquetas, se reemplaza el integrado de la época por un nuevo chip grabable con el juego que tanto deseás jugar, en formato rom.

Aquel título que siempre soñaste, aquel juego que no entendías una goma porque estaba solo en inglés o la simple posibilidad de entrar a tu pieza virga y encontrar en tu estantería un *Thunder Force IV* que nunca vas a terminar, ahora es posible, ya que prácticamente cualquier rom original o parcheada, de hasta 4 Mb de peso, podés planchársela al chip y salir jugando en tu Seguita clon sin problemas.

NO SON SOLO COPIAS, SON PUERTAS ABIERTAS A EXPERIENCIAS RETRO QUE, DE OTRO MODO, SERÍAN DIFÍCILES DE OBTENER.

Aún así, una parte de la comunidad seguera internacional no tardó en poner el grito en el cielo al vilipendiar que las repros llegaron para arruinar el coleccionismo e incentivar la proliferación de la piratería. Incluso en el plano local, donde nos criamos en el manto sagrado del cartucho bootleg (gracias, Taiwán), también sumó sus críticas aludiendo que el cartridge repro viene a destronar la exclusividad de aquellos títulos noventeros, ¡copias truchas!, que más escasean o bien alteran el mercado local a la hora de identificar cuál es una copia de época o cuál es una copia actual.

Fuera de esta polémica, las repros se han ganado su lugar en nuestro mercado y, lejos de ser una amenaza, son una oportunidad. No son solo copias, son puertas abiertas a experiencias retro que, de otro modo, serían difíciles de obtener. Son el puente entre el pasado y el presente, ya que brindan la posibilidad de jugar en hardware de época a títulos de la escena actual, que, por suerte, está más viva que nunca.

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

1_ 1985. Commodore lanza la computadora personal Amiga en el Lincoln Center en Nueva York. En la foto más grande podemos ver al gran artista Andy Warhol sosteniendo raramente el mouse junto a la voz de la banda Blondie, Debbie Harry, su retratada, para mostrar las futuristas virtudes de la nueva máquina. Pueden ver la presentación si la buscan en Youtube, no tiene desperdicio. 2_ Vanesa Cuckier. Family en Banquito con lo que hoy sigue siendo una tecnología que parece magia y alegra a grandes y chicos. La pistola clon del Zapper de NES. 3_ Melissa Joan Hart dándole a la Dreamcast en el año 1999. Todo muy fin de siglo. 4_ Hoy todos quieren esas camperas. Esos arcades y ese sub-20. Federico Domínguez, Juan Pablo Sorín, Mariano Juan y Germán Arangio jugando a un arcade de cuatro jugadores. Para nosotros, el *Simpson*, en el hotel de la paz, Bolivia, en donde salieron subcampeones. Foto de Gustavo Ercole. 5_ Hermosas publicaciones que nos van llegando: la *Segundamano* de los 80 con publis de Atarilandia. ¡Esos dibujos de personajes, por favor! La *Billiken* del 92 a pleno con un sorteazo de Sega. ¡Que vuelvan esos sorteos!

POR FACUNDO DELL AQUA*

VIDEOJUEGOS PARA EL ESCRITOR QUE LA QUIERE RE VIVIR

Solo escribiendo se aprende a escribir. Y leyendo, por supuesto. Tengo que aclarar que en este caso personal se agrega el "jugando a los jueguitos". He aquí los cinco juegos que marcaron a este autor cuya ansiedad casi no le permite jugar aventuras gráficas y cuya memoria es, cuanto menos, engañosa.

5 | *COMIX ZONE* (1995)

Sos un dibujante de cómics que queda atrapado en su propia historieta por el villano que creó y ahora tenés que escapar equipado con un montón de ítems falopa, con la narración en globos de diálogo y cajas de texto y la ayuda de tu rata mascota, que arranca partes de las páginas para revelar objetos escondidos. Todo mientras te vas moviendo de viñeta en viñeta, repartiendo sopapos, esquivando trampas y viviendo la fantasía de cualquier adolescente de los 90: ser un chad que hace artes marciales, dibuja bien piola y salva al mundo sin levantarse de un tablero de dibujo. ¿Narrativa? La estás viviendo. La estás peleando. La estás sangrando. Es tu propia enemiga, como cuando te sentás a escribir una novela.

4 | *BLOOD* (1997)

A veces no necesitás historia per sé, necesitás atmósfera, necesitás homenaje y necesitás mucha, mucha mala leche. Porque *Blood* era *Duke Nukem* en un mundo donde, en lugar de puticlubs, te metías en el hotel Overlook de *The Shining*. Eras Caleb, uno de los capitanes de una secta de dioses antiguos que es traicionado, al que le matan a la novia y vuelve de la muerte para sembrar el infierno en la Tierra y matar a cuanto hombre, monstruo o deidad primigenia se le cruce. Y te van a gritar en latín, te van a morder, te van a prender fuego, pero vos volviste del más allá con un solo propósito, que está en el título, y ni el mejor Lave-Rap del mundo te va a sacar todas las entrañas que te van a quedar pegadas a la ropa.

3 | *METAL GEAR SOLID SNAKE* (1998)

Me sé de memoria algunas frases de libros, de películas, pero pocas de videojuegos. La mayoría son del *Metal Gear Solid* de PS1, que lo tenía doblado al español. Espionaje, telekinesis, chamanismo, mechas, evocación a las pelis de acción ochenteras. Kojima agarró unos legos, armó unos niveles con una historia fenomenal y te cambió la vida para siempre. Por primera vez sentí que estaba viviendo una obra maestra, que yo era parte de ese plot de dominación mundial, virus y clones. Que si no me dejaba pelados los dedos en la escena de tortura, MERYL SE IBA A MORIR POR MI CULPA, y que la guerra es una mierda porque tuve que matar a Sniper Wolf y dejarle el corazón roto a Otacon. Y todo desde una PlayStation. Y ni me digas de lo de cambiar el control de puerto. Tenés que cerrar el estadio.

2 | *FALLOUT* (1997)

Antes de que llegara Bethesda, *Fallout* era un juego brutal. Por turnos, hipersangriento, totalmente delirante. Un mundo lleno de pandillas de salvajes, faloperos, mutantes caníbales, perros caníbales, supermutantes caníbales y humanos caníbales también. Y en el medio, veías por primera vez una armadura de poder y decías: "Yo quiero ser esto, un caballero andante con una *gatling* corriendo a través del yermo" y después te mataban al perro y enloquecías y matabas a cada uno de los NPC para vengar esa injusticia y empezabas terapia para que te arreglaran un poco esa sabiola irradiada.

1 | *ANOTHER WORLD* (1991)

¿Querés un tutorial? Acá en el conurbano espacial no existen esas cosas, pibe. El *Another World* te cuenta una historia matándote una y otra vez, te enseña a jugar mientras una babosa te pica y cagaste, un toro mutante te salta encima y te hace pelota, un pelado te da un arma y hasta que la aprendés a usar te desintegran a cada rato. Aprendés sufriendo, a los palos, sin parar. Si sabés aplicar eso a un libro, si tus primeras páginas manejan ese nivel de intensidad, mandame un link de pago y te lo compro.

* *Facundo Dell Aqua es un escritor platense con el corazón en Berisso. Ha escrito la novela* Los gigantes *(2015) y los libros de cuentos* Diferentes tonos de rojo *(2020) y* Asusta un poco verte así *(2024). Su escritura mezcla la fantasía oscura, lo inquietante y las relaciones interpersonales. Cree que la literatura no es solo una vocación, sino un estilo de vida que se traduce en cada aspecto de la realidad.*

ZOOL

Zool era un gremlin ninja de la Dimensión N que se jactaba de ser más piola que Mario y más pillo que Sonic. Auspicia Chupa-Chups.

POR EZEQUIEL VILA

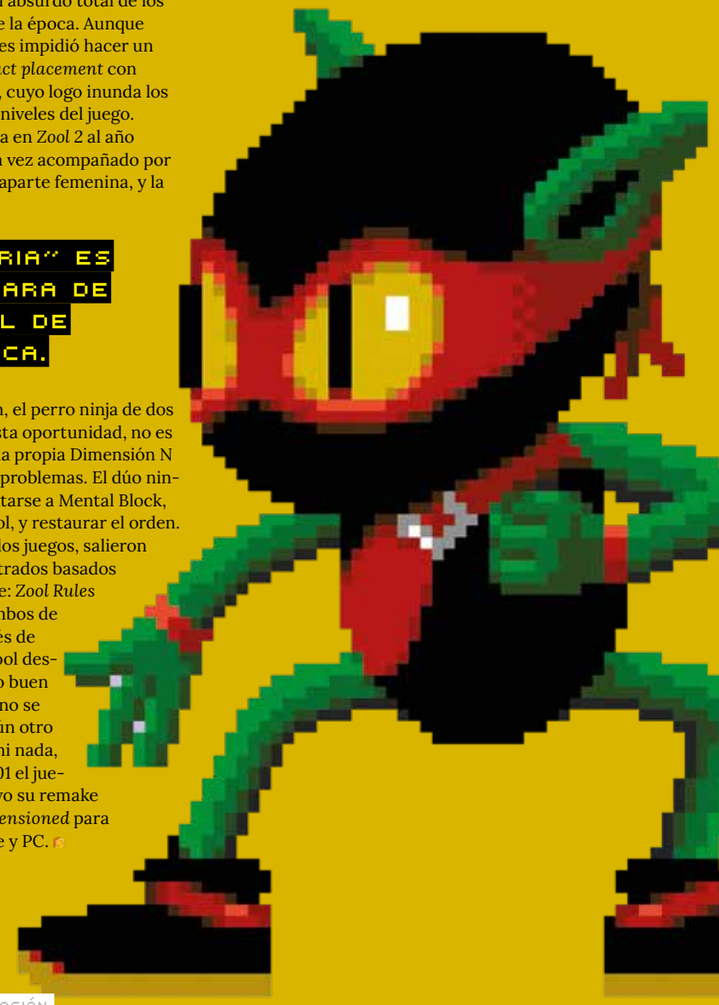
Si había algo en los 90, era lugar para un personaje con actitud. Zool nació en 1992 de la mano de Gremlin Interactive (compañía inglesa) como una respuesta a Sonic el Erizo para la Amiga 1200, aunque no tardó en coparle la parada llegando a la Mega Drive (además de pasar por Game Boy, DOS, Atari ST, SNES). Su creador, George Allan, lo dotó de numerosas habilidades para enfrentar a sus enemigos y dar vueltas por las plataformas: disparos, trepar, un movimiento superfluido y, sobre todo, una actitud funk que lo hacía lucirse en la pantalla mientra sonaban las mejores melodías de Patrick Phellan.

Pero ¿quién es Zool? Nada menos que un gremlin ninja de otra dimensión al que se le queda la nave en nuestro planeta y aprovecha para pasearse por seis mundos en los que luchará contra caramelos, instrumentos musicales, artículos de ferretería y mucho más, todo para poder graduarse de ninja y regresar a su planeta con su mujer y sus hijitos. También hay un supervillano llamado Krool involucrado, aunque nunca aparece directamente en el juego. Todo el tono de la "historia" es sumamente paródico y no para de remarcar el absurdo total de los videojuegos de la época. Aunque esa ironía no les impidió hacer un trato de *product placement* con Chupa-Chups, cuyo logo inunda los primeros tres niveles del juego.

Zool volvería en *Zool 2* al año siguiente, esta vez acompañado por *Zooz*, su contraparte femenina, y la ayuda de Zoon, el perro ninja de dos cabezas. En esta oportunidad, no es la Tierra sino la propia Dimensión N la que está en problemas. El dúo ninja debe enfrentarse a Mental Block, lacayo de Krool, y restaurar el orden.

TODO EL TONO DE LA "HISTORIA" ES SUMAMENTE PARÓDICO Y NO PARA DE REMARCAR EL ABSURDO TOTAL DE LOS VIDEOJUEGOS DE LA ÉPOCA.

Además de los juegos, salieron dos libros ilustrados basados en el personaje: *Zool Rules* y *Cool Zool*, ambos de 1994. Y después de eso..., nada. Zool desapareció como buen ninja que es y no se lo vio en ningún otro juego ni libro ni nada, aunque en 2001 el juego original tuvo su remake en *Zool Redimensioned* para PS4, XBox One y PC.



FICHA TÉCNICA

NOMBRE: ZOOL, FOOTZ (EN DESARROLLO).
CLASE: NINJA.
RAZA: GREMLIN.
ORIGEN: DIMENSIÓN N, INGLATERRA.
PODERES: ESCUDOS, BOMBAS, GRAN SALTO, DUPLICACIÓN.
COLOR FAVORITO: ROJO.
SONIDO FAVORITO: EL DE LA CAMIONETA DE HELADOS.
COMIDA FAVORITA: HAMBURGUESAS, PAPITAS Y POROTOS.
HOBBY: PASARLES POR ENCIMA A ERIZOS AZULES (SIC).

EL ROMHACK ES TU AMIGO

Gastón Oliva, sin conocimiento ni experiencia, se lanzó a programar y diseñar su sueño: un juego de Family que se vea como el dibujito de la tele.

POR HERNÁN PANESSI

"¿Y si intento hacerlo yo?", se preguntó el argentino Gastón Oliva cuando encontró que a uno de sus principales objetos de deseo todavía le quedaba tela por cortar (verde césped por recorrer). Originalmente, Oliva buscaba jugar una versión ROM del cartucho de Family Game de *Captain Tsubasa II Super Striker* (*Súper Campeones* 2, para los amigos), uno de los hitazos de Family de los primeros años 90. Pero, en su flash, quería que se viera como en la serie animada. Aquello no existía, por supuesto: "Me decidí a intentar hacerlo desde cero". Lo que Oliva está trabajando es un re-skin del videojuego de Famicom, pero con los gráficos inspirados en los dibujos de la época. "Este proyecto es una locura", dice, y tiene razón. Y más porque este entusiasta no es ni programador profesional ni diseñador gráfico: es –sí– una persona curiosa y profundamente autodidacta a la que se le dan bien las apps. "Actualmente tengo el tema gráfico casi al 100%, donde he rediseñado todos los sprites y backgrounds del juego original. Estoy haciendo frame a frame las animaciones de los movimientos comunes como el correr o barrerse y las de las técnicas especiales (a las que les estoy metiendo mucho énfasis). También estoy retrabajando los fondos en el mismo estilo gouache que usaban en el animé original", cuenta.

Entretanto, también está echándole cabeza al código puro y duro del juego para que "se desenvuelva un partido completo", aunque aún le resta afinar muchos detalles de inteligencia artificial, terminar el sistema de cinemáticas y más. "En resumen, falta bastante". Esta nueva versión del clásico de Captain Tsubasa, cuyo ADN es fanmade 100% gratuito, está siendo llevada adelante únicamente por este

"CUANDO JUGÁBAMOS AL VIDEOJUEGO CON MI HERMANITO, FANTASEÁBAMOS CON CÓMO SE VERÍA SI TUVIERA ESOS MISMOS DIBUJOS QUE MIRÁBAMOS POR TELEFE".

one-man band. "No es fácil sumar gente que lo haga por amor a la obra original, comparta mi visión y que no cobre por participar en un proyecto así", devela. Sin embargo, Oliva tuvo ayudas puntuales de algunos amigos programadores (que le dieron una mano con la IA de la CPU y con unas mecánicas complicadas del juego) y, además, cuenta con la colaboración de PRISMAVOICES, un equipo de actores de doblaje profesional, quienes lograron unas voces muy similares a las del animé de Yōichi Takahashi.

Esta reversión del *Captain Tsubasa* 2 ya tiene encima un tendal de horas invertidas y todavía no definió su fecha de lanzamiento. "Lo desarrollo en mi tiempo libre, no tengo ningún apuro ni deadline". A la sazón, espera tener lista una primera demo jugable para finales de 2024. Y, al tratarse de un proyecto independiente y con espíritu de fan, Oliva no piensa sumarlo a ninguna plataforma oficial (como Steam, PlayStation Network o Xbox Store) ni darle distribución comercial. Entonces, planea lanzar una primera versión para macOS y, más tarde, para PC. En la cabecita de Oliva, que vive en España y trabaja como consultor senior en una multinacional, siempre anidó la idea de hacer-algo-como-lo-que-está-haciendo. "Cuando jugábamos al videojuego con mi hermanito, fantaseábamos con cómo se vería si tuviera esos mismos dibujos que mirábamos por Telefe". En 2018 se cebó con el reboot del animé y volvió a rejugar aquel videojuego desde cero. Su mamá, en Buenos Aires, aún conserva los cuadernos Gloria que Gastón y su hermano llenaban con passwords y caracteres en japonés. "Todo esto se potenció con un viaje que hice a Japón justo durante la pandemia, en el año 2020, en el que aproveché para visitar el barrio de Yotsugi en Tokio, de donde es oriundo Takahashi, el autor del manga y de la historia original de Captain Tsubasa".

Inicialmente, el público objetivo para este proyecto fueron él y su hermano. Aunque expande su abrazo y lo tiende a "todos los pibes de los 90 que se criaron viendo animé en Latinoamérica". Por eso, este entusiasta no se movió de la historia original y está trabajando manteniendo al dedillo el lore de la serie. "No quiero modificar nada". Así las cosas, este proyecto encarado en un principio con el Game Maker Studio y luego con Unity tiene sus trabas y bemoles. Claro, hablamos de un juego bastante largo para los estándares de la época (son más de... ¡40 partidos!) y que maneja una complejidad profunda a nivel técnico. Por estos días, Oliva se seca el sudor y soporta los calores infernales de una Madrid que se quema a lo bonzo, pero cuya jornada laboral reducida le permite echarle cabeza al *Captain Tsubasa* 2, un videojuego que –hasta la fecha– no tuvo rival en esto de sintetizar la emoción, la amistad y la adrenalina del deporte más lindo del mundo. "Llegaron ya para triunfar. Muchos goles van a anotar". Al oír esa suerte de falsete de heavy metal, es posible recibir un inconfundible estímulo pavloviano: los pelos se erizan, los recuerdos vuelan. Menos mal que Oliva dijo: "¿Y si intento hacerlo yo?", porque alguien tenía que hacerlo.

LA CANCIÓN CONMUEVE LA HISTORIA

Miki Higashino tuvo una carrera fugaz pero estridente. En apenas 13 años, tocó todos los géneros y conmovió corazones con sus melodías alegres y melancólicas. Pero ¿por qué se retiró tan repentinamente?

POR EZEQUIEL VILA

ENGANCHADOS. Con el pronto remaster de *Suikoden I* y *II*, se viene una reedición de su banda sonora completa.

Miki Yanigisawa (Higashino es su apellido de casada) nació en 1968 en Takarazuka, ciudad de la prefectura de Hyogo. Su padre era un entusiasta de la música clásica y escuchaba conciertos en silencio durante largos ratos del fin de semana, lo que cautivó a Miki de pequeña y la llevó a estudiar piano. Al terminar la secundaria, entró a la Universidad de Música de Osaka con el afán de buscar una carrera como compositora, pero se sintió desmotivada por el énfasis en música atonal y experimental que primaba ahí.

En 1984, cerca del final de su carrera, vio un anunció de Konami que buscaba compositores y, a pesar de que casi no había jugado nada en su vida, le pareció que era una buena oportunidad laboral.

Elevación

Aún siendo estudiante, su primera colaboración fue la composición integral de la música de *Gradius*, el shoot 'em up de scroll horizontal de arcade y Famicom. En esta banda sonora de 13 temas ya se puede rastrear la inquietud particular de Miki. Mientras que en un juego de naves uno esperaría música de acción con ritmos frenéticos y algo de solemnidad, *Gradius* se destacaba por su sonido onírico y upbeat que eleva al jugador a sentimientos celestiales al momento de surcar el éter. Bajo la inspiración de los sintetizadores de *Kraftwerk*, logró crear uno de los primeros soundtracks destacados de la industria.

También participó (muchas veces sin créditos) en la creación de temas para *Yie Ar Kung Fu*, *Knightmare*, *Salamander* y *Life Force*. La participación en estos proyectos le dio a la compositora una visión novedosa sobre lo que podía ser la composición en los juegos, entendiendo la música en una relación virtuosa con los gráficos y el ritmo de la interacción. Con el correr de los años, gracias a su crecimiento musical, Miki pasaría a formar parte del staff y ser directora de proyecto sonoro en varios juegos, como *Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters*, *Contra III: The Alien Wars* y *Madara 2*, esta vez para Super Famicom. Se destaca en esta época su laburo en *Premier Soccer* (1993) de arcade, donde metió una música fusión noventera tremenda condimentada con *sound effects* sacados de un juego de pelea. Para demostrar que nada le era ajeno, a continuación compondría la música del simulador de citas *Tokimeki Memorial*, un dulce y *naive* cancionero para cortejar colegialas.

La passione commuove la storia

Pero todo esto fue el preludio para su gran obra, la creación de 54 temas para la banda sonora de *Suikoden*, el RPG de Yoshitaka Murashama. Para la realización de esta proeza, Miki observó cada uno de los diseños de escenarios y compuso canciones basadas en diferentes culturas para darle tono e identidad

EL DESPLIEGUE DE TALENTO VARIADO DE *SUIKODEN* SOLO SERÍA SUPERADO POR LA APARICIÓN DE *SUIKODEN II*, PARA EL CUAL COMPONDRÍA ¡98! DE LOS 105 TEMAS DE LA BANDA SONORA.

MIKI. Una foto de sus últimas épocas en Konami.

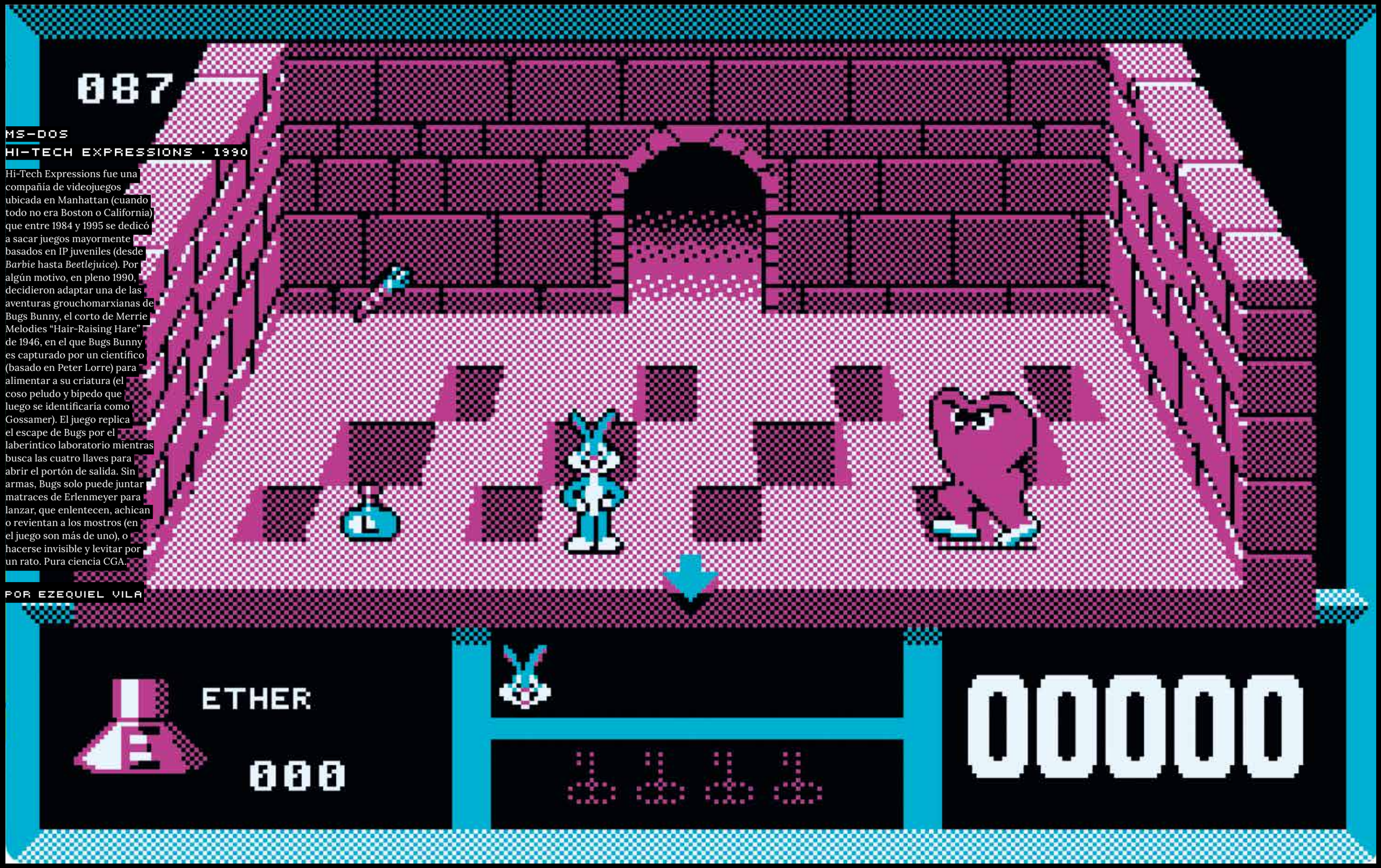
propios a cada lugar del mundo que el jugador iba a atravesar. Desde las trompetas neoclásicas europeas de "Eternal Empire" (sonido exagerado en el rococó y delicioso "Theme for a narcissist") hasta los tonos tribales celtas de "Glorious Island Fortress", pasando por temas de clara inspiración china tradicional o incluso india como "Theme of Perversion", que suena cuando jugamos los minigames de dados. Y ni hablar de las canzonettas italianas que abundan, como "This Sweetie is the Town Treasure", o los temas directamente de *concerto* clásico, como "Requiem" o "Passacaglia". El soundtrack es una obra maestra que toca distintas fibras y enaltece el mundo diverso de una historia que tiene como tema principal el entendimiento del otro por sobre el encono de la guerra.

Este despliegue de talento variado solo sería superado por la aparición de *Suikoden II*, para el cual compondría ¡98! de los 105 temas de la banda sonora. Con muchas reversiones de la primera entrega, el arreglo sonoro (a cargo de Yamashita Kosuke y Takaki Hiroshi) esta vez está mucho más pulido y Higashino todavía sube la vara con composiciones más complejas y extensas. Así se destacan el fundamental "Reminiscence", una desgarradora y melancólica balada en piano y cuerdas que cierne de entrada el vínculo trágico entre los dos protagonistas; o el operístico "Opening", interpretado por la Filarmónica de Varsovia; sin dejar de lado el dramático tema de cierre "La passione commove la storia". Realmente un soundtrack para escuchar los fines de semana en silencio, como le gustaba al padre de Miki. Ambos soundtracks se editaron de manera independiente, incluyendo como extras versiones cantadas en italiano de algunos de sus más bellos temas.

Adiós, adiós

Fue después de esta cumbre que Miki Higashino decidió, para sorpresa de todos en Konami, retirarse. "Sentí que la diosa de la música me susurró: '¿No es momento de dejar esta carga? Lo hiciste tan bien. Si vas a retirarte, esta es tu única oportunidad'", explicó en una entrevista. A excepción de una colaboración con Murayama en la composición de la música del 100.000 *Bullets* de PS2 (donde puso un jazz lisérgico que no tiene nada que envidiarle al OST de *Cowboy Bebop* de Yoko Kanno), Miki se retiró para ser madre y, por unos años, vivir una vida hogareña. Así puede escuchar tranquila mucha música clásica, suponemos.

■ COMPONER NUEVAS CANCIONES FUE TAL EL ÉXITO DEL POP SUAVE JAPONÉS DE *TOKIMEKI MEMORIAL* QUE NO SOLAMENTE LA BANDA SONORA SE EDITÓ EN CD, SINO QUE MIKI COMPUSO MÁS CANCIONES PARA LANZAR A LA PROTAGONISTA DEL JUEGO, SHIORI FUJISAKI, COMO UNA PIONERA IDOL VIRTUAL Y LUEGO ARMARLE UN DISCO A SU *SEIYUU* (ACTRIZ DE VOZ), MAMI KINGETSU (EL DISCO *CATCHY*, EDITADO POR LA PROPIA KONAMI).



MS-DOS

HI-TECH EXPRESSIONS · 1990

Hi-Tech Expressions fue una compañía de videojuegos ubicada en Manhattan (cuando todo no era Boston o California) que entre 1984 y 1995 se dedicó a sacar juegos mayormente basados en IP juveniles (desde *Barbie* hasta *Beetlejuice*). Por algún motivo, en pleno 1990, decidieron adaptar una de las aventuras grouchomarxianas de Bugs Bunny, el corto de Merrie Melodies "Hair-Raising Hare" de 1946, en el que Bugs Bunny es capturado por un científico (basado en Peter Lorre) para alimentar a su criatura (el coso peludo y bípedo que luego se identificaría como Gossamer). El juego replica el escape de Bugs por el laberíntico laboratorio mientras busca las cuatro llaves para abrir el portón de salida. Sin armas, Bugs solo puede juntar matraces de Erlenmeyer para lanzar, que enlentecen, achican o revientan a los mostros (en el juego son más de uno), o hacerse invisible y levitar por un rato. Pura ciencia CGA.

POR EZEQUIEL VILA

LO QUE SUPIMOS TENER Y LO QUE BUSCAMOS HOY

Brevísimo repaso sobre cómo consumimos juegos de PlayStation 1, qué nos ofreció el mercado y el coleccionismo de réplicas.

POR KABUTO

Hemos discutido, en múltiples oportunidades, el peso histórico de la primera consola de Sony en nuestra historia como gamers latinoamericanos. Consolas que llegaban ya "chipeadas" vía la triple frontera y se introducían en un mercado que salía de los 16 bits estando casi una década atrasado en lo que respectaba al resto del mundo.

Pero ¿qué pasaba con los juegos? La industria del gaming siempre se caracterizó por un modelo de negocios basado en la lógica de las maquinitas de afeitar: te vendo la máquina a pérdida y hago la ganancia vendiendo las hojitas (léase los juegos). De ahí podemos deducir la irrefrenable necesidad de las empresas por luchar contra la piratería como si se les fuera la vida en ello.

Es por eso que, pese al increíble éxito de la consola en estas latitudes, el mercado latinoamericano nunca fue algo ni celebrado ni acompañado por estas empresas, todos teníamos la Play 1, pero absolutamente nadie, jamás, iba a comprar un juego original.

ELIGE TU PROPIA AVENTURA. Algunos títulos venían con sus portadas de lanzamiento europeas (mucho más sugerente que la norteamericana, en este caso). Incluso algunos traían portadas totalmente custom y novedosas.

¿Con qué jugábamos, entonces?

Antes de la popularización de las "quemadoras" hogareñas, dícese grabadoras de CD/DVD que con algo de esfuerzo podías comprar, todos los CD "truchos" eran importados de China. Existió toda una época en la que la importación de software ilegal fue la moneda corriente y el motor de nuestro consumo gamer. La calidad de estos discos era particularmente buena y hasta tenían "marca": Player (que emulaba el logo de los Indiana Pacers, por alguna razón) o Universal Versión. Los discos eran plateados y contaban con carátulas en papel ilustración de buena calidad, algunas con arte novedoso diferente del original.

Estos fueron los de la primera oleada y son los más buscados por el coleccionismo actual. De una calidad innegable, estas "réplicas", nuestros primeros juegos de Play 1, son buscadísimas y cuentan en sus filas con juegos insignia de esta generación, como podrían ser *Resident Evil 2* o *Silent Hill*, que cotizan a un valor de mercado más que interesante. Un dato más: su condición de material importado de Oriente e ilegal hizo que pudieran llegar juegos que solo tuvieron lanzamiento en Japón, teniendo nosotros, gracias a esto, un catálogo más rico que el que se supo tener en EE. UU.

Verde esperanza

Los años pasaron y las "quemadoras" empezaron a popularizarse. En paralelo, tomó relevancia, gracias a la marca Teltron, un flamante modelo de CD virgen color verde furioso, color que luego tomarían varias otras marcas para sus fabricaciones. Los costos de producción de las copias se redujeron considerablemente y las usinas de producción se multiplicaron, lo que nos llevó a la etapa de oro de lugares como el Parque Rivadavia.

En consonancia con este nuevo escenario, la calidad de los CD bajó considerablemente, las carátulas pasaron a ser impresiones láser en hoja A4 común, algunos pegaban en los discos una sobrecubierta impresa de pésima calidad, se abandonaron las cajas de tipo acrílicas por plásticas de una sola pieza (horrendas, a nuestro humilde criterio, pero innegablemente más baratas) y toda esa "industriosidad" de los materiales importados pasó a ser reemplazada por cierta "artesanalidad" no necesariamente mejor.

Títulos tardíos de PlayStation nunca fueron conseguidos en sus versiones réplicas de la primera generación. Y así también, juegos como el *Battle Hunter* o *Jet Ace* nunca fueron vistos en versiones plateadas.

Estos CD verdes (y en algunos casos hasta de color negro) ya no son tan apreciados por el coleccionismo contemporáneo, algunos directamente los desprecian, salvo por títulos muy destacados, como podrían ser *Legacy of Kain: Soul Reaver* o *Resident Evil 3: Nemesis*. Fuera de eso, es poca la gente que se compra un verde, salvo que esté muy lindo.

La absoluta decadencia

El paso del tiempo y la búsqueda de mejores costos hicieron que cualquier industriosidad de la primera etapa o cualquier amor artesanal impuesto por la segunda quedaran olvidados. Entramos en el terreno de los CD en bolsa, de marcas ignotas con nombres rimbombantes como Globol, Ronc o Princo, en donde los lectores láser lloraban por un disco grabado a menos de 10x. Estas copias no poseen virtualmente ningún valor en el coleccionismo actual, ni los más aventureros los quieren.

Esta última etapa, ya en paralelo con las copias de DVD y la PlayStation 2 siendo la reina del baile, sumergió en la oscuridad toda esta cultura del CD copia importado o artesanalmente bonito que hoy tiene un lugar relevante en el coleccionismo vernáculo.

Y así fue como en más o menos una década tuvimos tres etapas en la producción y consumo de juegos de Play 1. ¿Cómo fue la época de Play 2?, no tan pintoresca, pero quedará para otro repaso.

EL JUEGO DE LAS DIFERENCIAS. Aquí podemos notar la diferencia de un juego plateado e importado con su contraparte generacional de la misma saga grabado en un CD Perfection.

ANTES DE LA POPULARIZACIÓN DE LAS "QUEMADORAS" HOGAREÑAS, TODOS LOS CD "TRUCHOS" ERAN IMPORTADOS DE CHINA. EXISTIÓ TODA UNA ÉPOCA EN LA QUE LA IMPORTACIÓN DE SOFTWARE ILEGAL FUE LA MONEDA CORRIENTE Y EL MOTOR DE NUESTRO CONSUMO GAMER.

ORO EN CD. Así se ve un juego Players importado plateado. Los más valiosos en la actualidad.

DOOM

Y UN DÍA APARECIÓ. ALLÁ POR 1993. NADIE ESTABA PREPARADO PARA DEJARSE SEDUCIR POR LA OBRA QUE PUSO PATAS PARA ARRIBA A LA INDUSTRIA DE LOS JUEGUITOS. LA REVOLUCIÓN GENERADA POR EL *DOOM* HIZO QUE TODO EL MUNDO LE PRESTARA ATENCIÓN: VENERADO POR EL PÚBLICO Y TEMIDO POR EL CONSENSO. NINGUNO DE NOSOTROS FUE EL MISMO DESPUÉS DE TENTARSE POR LA OCTAVA MARAVILLA DE LOS VIDEOJUEGOS.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ Y SERGIO RONDAN

ARE YOU SURE?

Para cuando este número haya salido de imprenta, ya se habrán cumplido 30 años desde que el *Doom II* hizo su aparición en las computadoras hogareñas de todo el mundo. Era la segunda entrega de un opus videojueguil como nunca antes se había visto en el género de acción. A lo largo de estas décadas se escribieron numerosos informes sobre el juego que cambió para siempre a la industria, se publicaron diferentes libros firmados por gente involucrada en su gestación y tanto John Romero como John Carmack, los padres de la criatura, dieron infinidad de charlas sobre cómo concibieron a su hijo prodigio, por lo que casi no queda mucho más para agregar a todo lo que ya se dijo sobre las dos primeras entregas de la vedette de los FPS. Así que solamente podemos ver esta edición como una carta de amor y homenaje, haciendo luz en algunos detalles que quizá no todos tengan tan a la mano de su buscador predilecto.

Para enriquecer nuestro especial, decidimos contactar nuevamente a Romero, un amigo de la casa a esta altura, con quien no charlábamos desde nuestro número homenaje al querido *Wolfenstein 3D*. Aquel shooter en el que nos podíamos dar el gusto de ajusticiar al mismísimo Adolf Hitler fue la entrada en calor para Romero, Carmack y el resto de la troupe, quienes se propusieron llevar sus ambiciones artísticas al próximo nivel.

Estado del arte

Para el año 92, el mundo de los videojuegos para computadoras estaba en un momento bisagra. Precisamente en el número anterior de **Replay** indagamos parte de ese proceso, en nuestro repaso por el desarrollo de los primerísimos años de Windows OS. El videojuego hogareño ya tenía más de 15 años de vida, había sobrepasado un gran crash y se encontraba en un enorme crecimiento producto, primero, de la guerra de las consolas de 16 bits y, segundo, del despegue que estaba aconteciendo en el mundo de las computadoras. Puntualmente, la PC como plataforma estaba en un momento clave. Las llamadas "home computers", como la Commodore 64, Commodore Amiga, Atari ST y similares, se encontraban virtualmente muertas o dentro de un nicho cada vez más marginal. La batalla que estas habían iniciado a mediados de los 80, encarnando la ventaja de la superioridad en lo multimedial y la adopción de arquitecturas de 16 o 32 bits, ya había sido plenamente sobrepasada por las PC con su rico y abierto ecosistema de fabricantes.

Muy atrás quedaba ya aquella época de las PC con monitores monocromáticos o con placas gráficas que apenas mostraban un puñado de colores, equipos mudos o con simples beeps que nada tenían que hacer contra las consolas hogareñas o incluso las home computers de 8 y 16 bits. Si bien por estas pampas al momento de salir el *Wolfenstein 3D* todavía convivíamos con floppies de 5¼, monitores monocromos y computadoras sin discos rígidos, lo cierto es que, en el mercado mundial, tener una placa de sonido, un monitor VGA o un HDD comenzaba ya a ser bastante común. De hecho, en el año 89 se había presentado uno de los procesadores más populares de la historia, el Intel 80486, más conocido en los barrios argentinos como "la 486". Este microprocesador incorporaba una tecnología que hasta entonces se adquiría por separado: la famosa unidad de punto flotante, vendida previamente como otro chip aparte conocido como el famoso coprocesador matemático. También en ese año aparecía otro hito de la informática, la mítica placa de sonido Soundblaster, que luego sería el estándar de facto de la IBM PC. Sin prisa pero sin pausa, la PC fue creciendo a la vez que Intel actualizaba sus procesadores y más fabricantes se sumaban al ecosistema, en detrimento de plataformas como la Amiga y Atari ST, que se durmieron en los laureles y no pudieron acoplarse a este nuevo modelo. Cuando *Wolfenstein 3D* salió, podía ser jugado con un 286 y 640 Kb de RAM, y aun así no existía versión alguna para otras plataformas de computadora. Pero cuando *Doom* apareciera, la vara de hardware se elevaría aún más y la idea de tener una PC para jugar ya no sonaría como algo tan loco.

CEREBROS DE *DOOM*. La 486 marcó el fin de las unidades de punto flotante como chips externos. Igual, *Doom* no la necesita.

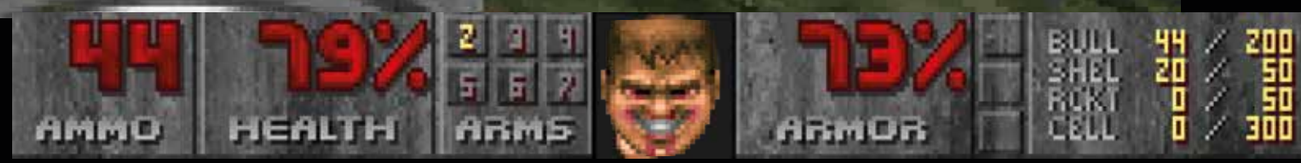
DOMADAS POR LA PC. Ni la Amiga 4000 ni la Atari Falcon pudieron correr en la época. *Doom* no las mató, aunque un poco sí las pateó.

CUANDO *DOOM* APARECIERA, LA VARA DE HARDWARE SE ELEVARÍA AÚN MÁS Y LA IDEA DE TENER UNA PC PARA JUGAR YA NO SONARÍA COMO ALGO TAN LOCO.

PC orbitando en las lunas de Marte

La idea de presentar a un personaje que recorría laberintos hasta encontrar una salida a medida que iba eliminando enemigos no era una novedad ni para id Software ni para el resto. *Wolfenstein 3D* marcó los cimientos de los FPS, pero no bastaba con eso. Precisamente, había unos cuantos intrépidos estudios, más grandes, menos grandes, que se alzaban tímidamente tras la perdiz levantada por el *Wolf*: ese mismo año salieron varios jueguitos en primera persona. Algunos más recordados, como el *Ultima: Stygian Abbys*, y otros que es mejor ni siquiera mencionar. Todos esos títulos compartían la perspectiva, la utilización de algún tipo de armas, el desplazamiento por un espacio más o menos intrincado y una friolera diversidad de HUD (Head Up Display, la típica interfaz tipo barra de estado). El *Wolfenstein 3D* vino a poner un poco de orden en ese caos semiótico, pero todavía faltaban un par de clavos más para armar la verdadera estructura definitiva de los FPS.

Tom Hall, game designer, artista y cofundador de id Software, luego del éxito del *Wolfenstein*, planteó continuar con la simpática y maravillosa saga de *Commander Keen*. Pero Romero y Carmack querían seguir explotando el motor que habían comenzado. Apenas liberado el juego, ya se encontraban trabajando en *Doom*: el nombre surgió de una línea de diálogo de la película *The Color of Money*, donde a un joven Tom Cruise le preguntan qué tiene en un estuche y él contesta: "*In here? Doom*". En cuanto al setting, en palabras de Romero, "John (Carmack) había desarrollado un mundo de *Dungeons & Dragons* con cientos de NPC.



un mapa mundial enorme y muchas historias. Nuestro primer grupo de id jugó en el mundo de John durante un par de años, y algunos de los NPC y las historias influyeron en la idea y la historia de Doom". Ese universo que mezclaba demonios de D&D con el lore de *Aliens* y el gore de *Evil Dead* fue tomado por Tom Hall, quien planteó un ambicioso documento de diseño llamado *Doom Bible*. Los roces no se hicieron esperar: Carmack y Romero no le daban importancia a la historia. Simplemente buscaban crear un juego más rápido y violento que el *Wolfenstein*. Además, mucho de lo descrito por Hall en el documento era imposible de realizar con el hardware de la época: varios personajes en la trama, un mundo cambiante según se avanzaba, portales a distintas partes del infierno marciano, posibilidad de quedar encerrado en "cárceles" y otros menesteres más. Finalmente, quedarían las ideas demoníacas de una base marciana tomada por las fuerzas del infierno, pero sin tanta de la parafernalia narrativa de Hall, quien se terminaría desvinculando de id en agosto del 93.

Precisamente, Carmack estuvo peloteando con Romero los primeros 6 meses de desarrollo enfocándose exclusivamente en las features del engine en vez del concepto. Para programarlo, Carmack se valía de una potente workstation NeXTcube (3 años antes, Tim Berners Lee publicaba el primer sitio web y el primer navegador utilizando también una computadora NeXT) para programar y compilar: "Si hubiéramos desarrollado el engine y el editor de niveles en otro sistema operativo, habríamos tardado mucho más que 5 meses", cuenta Carmack en una entrevista. No era para menos. La máquina estaba a años luz del resto de las plataformas. El reconocido lenguaje de programación orientado a objetos llamado Objective-C se popularizó en las máquinas NeXT. Por otro lado, el programador estrella aprovecharía los veloces procesadores 486 con su mejor manejo de la caché interna, el cual permitía nuevas features: el mundo ya no sería planos sino que habría desniveles, las esquinas podrían no ser exclusivamente ángulos rectos, habría iluminación cambiante, proyectiles, objetos con peso, mejores rutinas de IA para los enemigos. De esta manera, *Doom* levantaba la vara en cuanto al hardware: tener una 486 sería el deseo de todos para poder jugarlo, aunque podía ser ejecutado en una 386 sin coprocesador matemático, ya que el engine estaba hecho sin realizar cálculos de punto flotante, lo cual, a la larga, sería una *feature* maravillosa para poder portear el juego a casi cualquier microprocesador.

"JOHN CARMACK HABÍA DESARROLLADO UN MUNDO DE *DUNGEONS & DRAGONS* CON CIENTOS DE NPC, UN MAPA MUNDIAL ENORME Y MUCHAS HISTORIAS. ALGUNOS DE LOS NPC Y LAS HISTORIAS INFLUYERON EN LA IDEA Y LA HISTORIA DE DOOM".

El arte del infierno espacial

Encaminado ya el desarrollo del engine, el equipo se puso a trabajar en el arte. Nuevamente Adrian Carmack sería el artista líder, pero acompañado por Kevin Cloud y dos externos que jugaron un rol importantísimo: Don Ivan Punchatz y Gregor Punchatz, hijo del Don. Ambos eran artistas experimentados. Punchatz padre era ilustrador de reconocidas revistas como *Heavy Metal*, *Playboy* o *Time*, por lo que se dedicó al icónico arte del packaging. Gregor trabajaba en cine y participó en clásicos como *Robocop I* y *II*, *A Nightmare on Elm Street 2* y otras. Fueron ellos quienes pusieron el estilo oscuro y demoníaco del juego y puntualmente fue Gregor quien realizó la miniatura en látex y metal de la Spider Mastermind. Carmack, por su parte, modeló en arcilla al Doomguy, el Barón del Infierno y el Cyberdemonio. Todo esto se hizo para luego sacar fotos de los modelos y capturar movimientos con stop-motion. Situación análoga sucedió con muchas armas que portaría el Doomguy, las cuales eran juguetes baratos que compraron y mixearon para armar otros. Para la creación de las texturas, visuales, fondos y todos los gráficos en sí, utilizaron un reconocido software de la época, el clásico Deluxe Paint II de Electronics Arts, que había sido una de las killer apps de la Commodore Amiga cuando salió en el 85, pero que hacía tiempo que era multiplataforma.

Con relación al apartado sonoro, esta vez id se lo tomó mucho más en serio, y si bien lo que más recordamos es el estilo metalero del juego, no hay que olvidar que cuenta con un apartado de SFX que dejaba al *Wolfenstein* muy mal parado. Tanto la música como los efectos estuvieron a cargo nuevamente de Bobby Prince, quien diseñó efectos para cada evento de los monstruos, basándose en sonidos y ruidos de animales y teniendo siempre en mente las limitaciones del hardware. No era fácil programar música, había muchas placas de sonido distintas con diferentes prestaciones y capacidades, y *Doom* las soportaba a todas. Pero el resultado fue asombroso: en *Doom* todo sonaba, la muerte te acechaba con gruñidos extraños, la carne explotaba, las armas detonaban, nada antes se había escuchado así. Más allá de los tecnicismos innovadores que fueron craneados en los laboratorios de id Software, los gustos musicales y cinematográficos de estos personajes se impregnaron en la confección de todo el ambiente sonoro, uniendo de forma muy exquisita los SFX con todo lo que sucedía en los niveles.

La atmósfera musical que compone a *Doom* está influenciada por diferentes bandas de rock, grunge y metal que eran las favoritas de Romero, además del cine de terror que iba de la mano con el estilismo oscuro y violento que buscaban fomentar en el desarrollo, y que fue crucial para cada una de las continuaciones dentro de la saga: "Quería que

EL FUTURO. En el año 93 no había ninguna interfaz gráfica tan zarpada como la de NeXTSTEP. El sistema era de avanzada y por eso se eligió para programar *Doom* allí.

EARLY ALPHA. Hubo varias alphas, algunas "filtradas" en el momento. Aquí, el HUD todavía no estaba definido.

I'M TOO YOUNG TO DIE.

"MULTIPLAYER _ MODE: ON
PERMITIR A LOS JUGADORES COPIAR LEGALMENTE TODO EL PRIMER EPISODIO DE *DOOM* FUE FUNDAMENTAL PARA SU ÉXITO. EL MODELO SHAREWARE QUE UTILIZAMOS FUE CREAR EL JUEGO EN 3 EPISODIOS, SIENDO EL PRIMER EPISODIO GRATUITO. SI TE GUSTABA, LLAMABAS A UN NÚMERO DE TELÉFONO, PROPORCIONABAS TU TARJETA DE CRÉDITO Y DIRECCIÓN POR TELÉFONO Y RECIBÍAS LOS 4 DISQUETES POR CORREO. ESO POTENCIÓ LA ESCENA ONLINE. FUE INCREÍBLE PORQUE NADIE HABÍA JUGADO UN JUEGO DE ACCIÓN MULTIJUGADOR EN AQUELLOS DÍAS. EL MODO MULTIJUGADOR DE ALTA VELOCIDAD ERA COMPLETAMENTE NUEVO Y LO HICIMOS. TODOS LOS JUEGOS MULTIJUGADOR ANTERIORES SOLÍAN SER POR TURNOS. TODO EL MUNDO JUGABA COOPERATIVO. DEATHMATCH Y MODOS DE JUEGO PERSONALIZADOS COMO DEATHTAG. HACER QUE *DOOM* JUGARA EN UNA RED IPX ERA LA MEJOR MANERA DE EXPERIMENTAR *DOOM* EN AQUEL ENTONCES: REALMENTE MOSTRÓ EL FUTURO DEL JUEGO MULTIJUGADOR EN 3D DE ALTA VELOCIDAD Y CAMBIÓ EL MUNDO", CUENTA ROMERO.

EL MAGO DE LOS TECLADOS. Bobby Prince es lo más grande que hay: te compone la música de *Commander Keen* y después te hace *Doom*.

el heavy metal fuera la banda sonora del *Doom*, así que le envié a Bobby Prince varios CD de metal para que se familiarizara con el estilo musical, prestando especial atención a canciones específicas de Alice In Chains, Slayer, Pantera, AC/DC, Dokken y otros". De hecho, los nombres de los episodios tranquilamente podrían ser títulos de canciones de Black Sabbath o Iron Maiden ("The Shores of Hell", "The Crusher"). El cine fue otro adherente primordial para darle un estilo oscuro a la aventura, relata Romero: "Las influencias en cuanto a películas fueron solo dos: *Evil Dead II* (*Noche alucinante*, 1987), por el humor negro, la sangre, la escopeta y la motosierra; y *Aliens* (*Aliens: el regreso*, 1986) por los rifles de pulso, los marines espaciales y el suspenso". La impronta rockera que buscaban transmitir tuvo tanto impacto como algunos de los discos que nombra Romero cuando aparecieron por primera vez en las bateas. La caja original era lo más parecido a cruzarse con un disco de rock pesado. Su atractivo nos decía que en su interior se ocultaba una horda de demonios y criaturas de los que había que defenderse a los tiros, y eso era algo que nuestros padres no iban a aceptar.

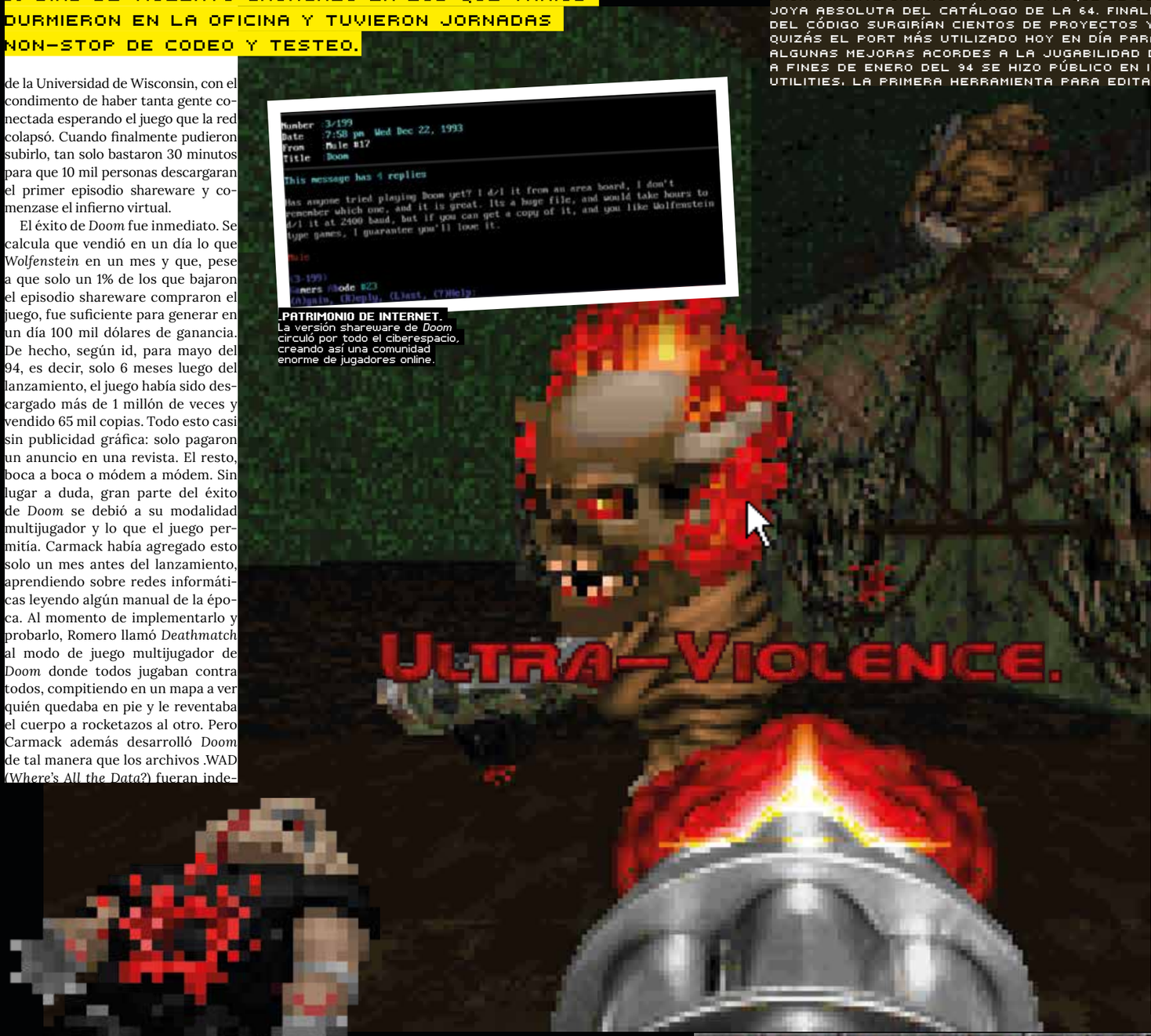
Infierno desatado

Doom estaba planificado para salir en el primer trimestre del 93, lo cual no sucedió. Fue recién el 10 de diciembre que id lo liberó, luego de 10 días de violento cruncheo en los que varios durmieron en la oficina y tuvieron jornadas non-stop de codeo y testeo. El modelo de negocio seguiría el de juegos pasados y el de la época: se liberaba una versión shareware y luego se pedía por correo a id el juego completo. De hecho, id envió a los retailers copias gratuitas del primer episodio para que las vendieran y así motivar la compra del juego completo. Ahora, si querías la versión gratuita, el primer episodio sin pagar, tenías que descargarlo de un lugar oscuro y herético solo apto para iniciados: "Internet". Sí, ya existía una incipiente red de redes y en id la aprovecharon desde los inicios, ya que Carmack entendió que la fascinación de la modificación de los mapas que tenía *Wolfenstein* se potenciaría si se le sumaba un modo multijugador online. Usando las conexiones de módem telefónicas y el protocolo IPX (o bien, conectando módem a módem), podías jugar online, algo impensado en esa época. Y precisamente así fue como lanzaron oficialmente el juego: un 10 de diciembre de 1993, el episodio shareware de *Doom* fue subido al FTP de la Universidad de Wisconsin, con el condimento de haber tanta gente conectada esperando el juego que la red colapsó. Cuando finalmente pudieron subirlo, tan solo bastaron 30 minutos para que 10 mil personas descargaran el primer episodio shareware y comenzase el infierno virtual.

DOOM SALIÓ EL 10 DE DICIEMBRE DE 1993. LUEGO DE 10 DÍAS DE VIOLENTO CRUNCHEO EN LOS QUE VARIOS DURMIERON EN LA OFICINA Y TUVIERON JORNADAS NON-STOP DE CODEO Y TESTEO.

El éxito de *Doom* fue inmediato. Se calcula que vendió en un día lo que *Wolfenstein* en un mes y que, pese a que solo un 1% de los que bajaron el episodio shareware compraron el juego, fue suficiente para generar en un día 100 mil dólares de ganancia. De hecho, según id, para mayo del 94, es decir, solo 6 meses luego del lanzamiento, el juego había sido descargado más de 1 millón de veces y vendido 65 mil copias. Todo esto casi sin publicidad gráfica: solo pagaron un anuncio en una revista. El resto, boca a boca o módem a módem. Sin lugar a duda, gran parte del éxito de *Doom* se debió a su modalidad multijugador y lo que el juego permitía. Carmack había agregado esto solo un mes antes del lanzamiento, aprendiendo sobre redes informáticas leyendo algún manual de la época. Al momento de implementarlo y probarlo, Romero llamó *Deathmatch* al modo de juego multijugador de *Doom* donde todos jugaban contra todos, compitiendo en un mapa a ver quién quedaba en pie y le reventaba el cuerpo a rocketazos al otro. Pero Carmack además desarrolló *Doom* de tal manera que los archivos .WAD (*Where's All the Data?*) fueran independientes del engine en sí, lo cual permitía que los jugadores pudieran modificar a gusto y piacere niveles y gráficos sin romper el motor. Esto rápidamente fue aprovechado por la comunidad de jugadores, que prontamente comenzó a desarrollar utilidades para crear mapas. A fines de enero del 94, se hizo público en Internet el Doom Editing Utilities, la primera herramienta para editar mapas, dando inicio a la imparable tradición de modificar y crear variaciones y clones de *Doom*. Esto fundamentalmente motivó la creación de mapas para el modo multiplayer, ya que originalmente el juego no traía más que los .WAD originales, que no estaban pensados para reventarte a bazucazos módem mediante.

PATRIMONIO DE INTERNET. La versión shareware de *Doom* circuló por todo el ciberespacio, creando así una comunidad enorme de jugadores online.



LA GUERRA DE LOS CLONES

ENTRE LA SALIDA DEL *DOOM* Y LA LIBERACIÓN DEL CÓDIGO, MUCHA AGUA CORRIÓ BAJO EL ENGINE DEL JUEGO. ID LICENCIÓ ALGUNOS Y SALIERON CLÁSICOS COMO EL *HERETIC*, EL *HEXEN* O EL *STRIFE*. UNO DE LOS MÁS ICÓNICOS TAL VEZ SEA EL *CHEX QUEST*, UN JUEGO QUE SE DISTRIBUYÓ EN CD EN MÁS DE 5 MILLONES DE CAJAS DE CEREALES CHEX, DONDE LAS MASACRES SANGUINOLENTAS FUERON CAMBIADAS POR UN BIZARRO Y SIMPÁTICO LORE DE CEREALES, GOLOSINAS Y AFINES. OTRO DE LOS GRANDES "CLONES" FUE EL *DOOM 64*, UN INCREÍBLE PORTEO DEL JUEGO A LA NINTENDO 64 PARA EL CUAL MIDWAY STUDIOS SAN DIEGO LABURÓ BAJO SUPERVISIÓN DE ID EN UNA INCREÍBLE VERSIÓN, COMPLETAMENTE EN 3D, CON MEJORAS DE TODO TIPO, QUE AMERITA PRÓXIMAMENTE UNA NOTA APARTE, YA QUE EL JUEGO SE TRANSFORMÓ EN UNA JOYA ABSOLUTA DEL CATÁLOGO DE LA 64. FINALMENTE, CON LA LIBERACIÓN DEL CÓDIGO SURGIRÍAN CIENTOS DE PROYECTOS Y CLONES, SIENDO ZDOOM QUIZÁS EL PORT MÁS UTILIZADO HOY EN DÍA PARA JUGAR *DOOM* ONLINE, CON ALGUNAS MEJORAS ACORDES A LA JUGABILIDAD DE ESTE TIEMPO.
A FINES DE ENERO DEL 94 SE HIZO PÚBLICO EN INTERNET EL DOOM EDITING UTILITIES, LA PRIMERA HERRAMIENTA PARA EDITAR MAPAS.

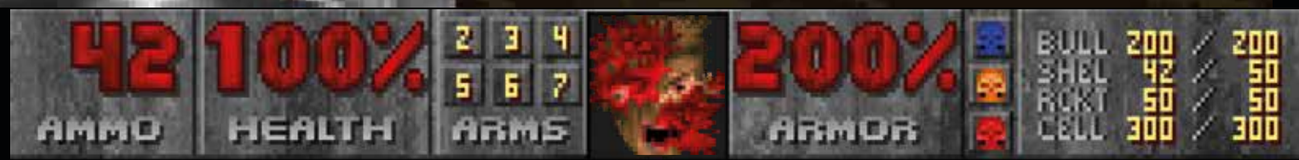
Tiempos violentos

Al igual que sucedió con *Wolfenstein*, apenas lanzaron el *Doom*, ya estaban trabajando en la secuela: "El plan para *Doom II* surgió apenas unas semanas después del lanzamiento de *Doom* y no teníamos ninguna presión porque estábamos acostumbrados a pasar a nuestro siguiente diseño inmediatamente después del lanzamiento del juego", nos cuenta Romero vía mail. Pero el lanzamiento de la secuela no iba a traer mejoras en el motor. En *Doom II: Hell on Earth* la novedad viene por el lado de las mejoras en cuanto al modo multijugador, la expansión de niveles, el agregado de algunos villanos y el debut de la escopeta de doble caño. La atención en los detalles arquitectónicos denotaba el ingenio obsesivo por parte de Romero, quien siempre reconoció que el primer nivel del *Doom* fue el último en desarrollarse, para que en su simplicidad se resumiesen las constantes que se repetirán a lo largo del desarrollo. Porque, más allá de la acción constante que es el ADN de toda la saga, su jugabilidad también implica explorar los rincones de los niveles de manera constante para encontrar llaves, armas y municiones, armaduras o espacios secretos; más allá del mapeado que podíamos usar para abrirnos paso, la ubicación de lugares ocultos podía convertirse en una obsesión que nos costaba varias horas frente al monitor.

Para cuando lanzaron el *Doom II* en octubre del 94, el ambiente venía muy caldeado en los Estados Unidos. El suicidio de Kurt Cobain sumaba otro miembro al Club de los 27, el caso de O. J. Simpson consternaba al pueblo norteamericano, Marilyn Manson había puesto a los padres en alerta con su debut discográfico, *Portrait of an American Family*, Oliver Stone venía de generar polémica en los cines con *Asesinos por naturaleza* (*Natural Born Killers*), donde el foco apuntaba sin asco a la banalización de los medios frente a la violencia latente en la sociedad. Los videojuegos también estaban en el ojo de la tormenta, y el *Mortal Kombat* con sus dos primeras entregas junto con el fallido *Night Trap* ya habían sido llevados a la justicia para ser regulados por un comité de senadores. Respecto a esta situación, Romero nos cuenta: "No tuvimos ninguna interferencia durante el desarrollo de *Doom II* basado en eventos del mundo real. Estábamos totalmente concentrados en construir *Doom II* y manejar todo lo que estaba sucediendo durante el enorme éxito de *Doom*". Y efectivamente así fue: los dardos de la prensa y la cuestión legal por la violencia no le pegaron a id, por lo que el juego salió airoso de todo ese conflicto, más no así la industria del videojuego. Mientras el Congreso de los EE. UU. se armaba un sistema de nomenclación de juegos por su grado de violencia explícita o temáticas adultas (tal como ya tenían las películas o la música), en id se dedicaban a dibujar trozos desmembrados y cadáveres explotando.

Doom para todos

La fiebre del *Doom* se esparció rápidamente por todo el planeta, y si bien el caso sobre la violencia en los videojuegos no los detuvo, sin lugar



DOOM EN UN POSNET

No podíamos evitar hablar del* Doom*-en-cosas, y puntualmente de un porteo 100% cyberciruja y sudaca. ¿Débito, crédito... ¡o médico!?

POR SERGIO RONDÁN

La duda sirvió como publicidad: todos querían reventar cuerpos a escopetazos. Revistas, programas de radio y televisión, el boca en boca, disquetes que pasaban de una mano a otra. Incluso quienes nunca lo habían jugado sabían de qué se estaba hablando. El juego circulaba por todos lados: BBS, foros, páginas, retailers y, por supuesto, la piratería: "Hubo mucha piratería antes y después de *Doom*. Ningún juego escapa a ella. Sin embargo, sabíamos que Taiwán era un punto de acceso a la piratería, por lo que ofrecimos a algunos de los principales duplicadores piratas un trato para comprarnos la caja a un precio súper barato y luego podrían venderla legítimamente y quedarse con el precio por el que la habían vendido", cuenta Romero.

Con la salida al mercado de *Doom II*, definitivamente id Software se posicionaría como un estudio legendario, tremendamente exitoso e innovador. No solo porque masificó y popularizó el videojuego online, sino porque también logró que los jugadores fueran más que simples consumidores y construyeran una comunidad en torno y también un espacio de modificación y creación sobre el juego. Precisamente esto generó un hype, tremendamente justificado: todo el mundo quería jugar al *Doom*.

Si durante la salida del *Wolfenstein* estábamos vivenciando la muerte de plataformas como la Amiga o la Atari ST, para la salida de *Doom II* esas empresas ya serían un recuerdo del pasado. Atari discontinuó sus ordenadores en el 93 y Commodore Amiga, pese a haber lanzado en el 92 su potente gama de Amiga AGA (Advanced Graphics Amiga), poco podía hacer y en mayo del 94 se declaró en bancarrota. La PC, de la mano de *Doom* y otros juegos, se alzaba como el único ecosistema de computadora, porque incluso en Japón experimentos como la FM Towns se acercaban más a la compatibilidad completa con la IBM-PC.

Tal fue el éxito de *Doom* que llegó a superar las ventas de Windows 95. Esto motivó a Bill Gates a contactarse con id para portear el juego al nuevo sistema de Microsoft. Gates no podía comprender cómo había más interés en instalar un juego que el flamante Windows. Este acercamiento generó que se creara una de las bibliotecas gráficas más populares de la historia: la famosa DirectX, que brindaba API y herramientas de desarrollo para crear juegos para Windows, cosa que no estaba sucediendo, ya que en MS-DOS todo estaba más a mano. De esta manera, Gates puso a laburar en el porteo a su empleado Gabe Newell junto con Carmack: salía así en agosto de 1996 *Doom 95*, que también nos dejó un hermoso ad de Gates "dentro" de *Doom*, promocionando las bondades de Windows y DirectX.

TAL FUE EL ÉXITO DE *DOOM* QUE LLEGÓ A SUPERAR LAS VENTAS DE WINDOWS 95. ESTO MOTIVÓ A BILL GATES A CONTACTARSE CON ID PARA PORTEAR EL JUEGO AL NUEVO SISTEMA DE MICROSOFT.

Finalmente, en el año 97 se liberó el código del engine del *Doom* y en el 99 se publicó bajo una licencia GPL. Carmack siempre fue un defensor de la cultura del software libre; de hecho, durante el desarrollo de *Doom* llevaba a cabo una bitácora utilizando los archivos .plan y .project, files históricos de los sistemas Unix donde se dejaban mensajes que otros usuarios de la red leían. Incluso en la actualidad Carmack aporta religiosamente una vez al año una buena suma de dólares al proyecto de OpenBSD. Pero volviendo a la liberación del juego, viendo cómo estaba gestándose una comunidad en torno a este y entendiendo que *Doom* ya había pasado su ciclo comercial, comprendió que el próximo paso sería liberarlo. Esto significaba que cualquiera podía leer el código, copiarlo, ejecutarlo y modificarlo, dando vida así a una infinidad de porteos de todo tipo, más allá de los ports oficiales a consolas comerciales. Esta liberación del código tal vez haya sido la clave de la inmortalización del juego y de la manía de meter *Doom* en cualquier cosa. Sin lugar a duda, *Doom*, ya sea por instalar la lógica de los FPS, las comunidades online o la modificación gracias a la liberación del código fuente, es la joya más grande que nos ha dado la cultura del videojuego.

Gonzalo Ávila, hacker, ingeniero, amigo y miembro de la comunidad Cyberciruja, encontró en 2023 una terminal de pagos electrónicos, es decir, un posnet, en las calles de Buenos Aires. Estos equipos no son más que computadoras tuneadas, como muchos aparatos de nuestro día a día, aunque, al ser utilizadas para gestionar cobros, poseen ciertas manganetas que las diferencian de una computadora común y corriente. Como Gonzalo es cyberciruja, sabía que con ese equipo tirado seguro algo podía hacer. "El equipo es un Verifone VX820, con un microcontrolador ARM11 similar al de la primera Raspberry Pi, su potencia es de 400 MHz pero no posee unidad de punto flotante". ¡Más que suficiente para ejecutar *Doom*! Y si a eso le sumamos que tiene 32 Mb de RAM, 128 Mb de memoria flash y una pantalla de 320 x 240, el porteo casi que sale solo.

Certificados y firmas

Bueno, casi. "Cuando encontré que podía portear *Doom*, comenzó la odisea de conseguir información y herramientas de desarrollo para esa plataforma. Como son aparatos usados para pagos, todo eso no es información pública, y más si le sumamos que es un aparato de al menos 15 años. No es un posnet actual con Android. Además, la única persona que había empezado el porteo no liberaba nada de información, así que tuve que hacer todo de cero. Obviamente, en el camino aprendí un montón".

Por supuesto que tampoco es que uno es un hacker y puede andar instalando aplicaciones en una terminal de pagos sin despeinarse. Este tipo de dispositivos tienen firmas digitales bastante rigurosas que impiden la instalación de software así nomás.

Afortunadamente, Gonzalo tuvo quien le diera una mano: "Llegué a una persona que hacía 10 años había trabajado con estos aparatos y todavía tenía los programas y certificados para firmar software". Quienes solemos ir a los eventos cybercirujas fuimos partícipes de este desarrollo: en el primer Encuentro Federal Cyberciruja, en la ciudad de Córdoba, pudimos verlo con una botonera a lo arduino y con la función de pasar una tarjeta para abrir la puerta: nada más placentero que tarjetear y que tu único temor sea si algún demonio marciano te está por devorar.

Nace la PosDOOM

Luego de esa presentación en sociedad, Gonzalo la fue modificando y hackeando más hasta tener su forma actual: una caja estanca con una palanca y dos botones, al mejor estilo de una máquina arcade, y no solo estilo, sino que efectivamente funciona así, salvo por el fichero, claro. *PosDOOM* corre con autonomía y se banca cualquier evento cyberciruja como si fuera un *Street Fighter* de algún salón del gran Buenos Aires. Más allá de su versatilidad y lo increíble de la idea, la pregunta que muchos nos hacemos cuando vemos esta máquina es: ¿qué artículos del código penal argentino estás infringiendo por modificar una terminal de pagos? "El código penal menciona que será penado 'quien defraude con una técnica de manipulación informática que altere el normal funcionamiento de un sistema', así que mientras no hagas eso, no hay problema". Eso habría que recordarles a ciertos hackers de Brasil que quieren reclutar a cybercirujas avispados por Gonzalo, pero con fines non sanctos. Esto que empezó con *Doom* en un posnet despertó una ola de entusiastas que se nuclearon en la flamente área cybercirujа de experimentos con hardware fiscal, dando nacimiento a distintos proyectos y juegos que involucran este tipo de dispositivos. Así que ya saben, compren *Replay* y atiendan a las juntadas cybercirujas, así no se quedan afuera de la pomada de hackeos fiscales.

ESCANEÁ EL QR Y MIRÁ EL TRÁILER DE *POSDOOM*.

MÁS ALLÁ DE SU VERSATILIDAD Y LO INCREÍBLE DE LA IDEA, ¿QUÉ ARTÍCULOS DEL CÓDIGO PENAL ARGENTINO ESTÁS INFRINGIENDO POR MODIFICAR UNA TERMINAL DE PAGOS?

HÁGALO USTED MISMO
EL REPO ESTÁ DISPONIBLE EN:
GITHUB.COM/GZALO.

EL SHOW DESTELLANTE DE LAS MARQUESINAS ARGENTINAS

El pasado 13 de agosto y por más de una semana, las marquesinas más espectaculares de nuestro país dijeron presente en el bar El Destello en una exposición que quedó para la historia.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ, DE CLUB ARGENTINO DE ARCADES

Tras una extensa difusión y con las guías publicadas en nuestra querida revista como telón de fondo, las marquesinas más emblemáticas que alguna vez decoraron los muebles arcade nacionales finalmente dieron el salto del papel a las calles de Palermo, encontrando su lugar definitivo en las paredes del icónico bar El Destello.

En un recorrido único y cargado de emoción, el Club Argentino de Arcades seleccionó las mejores obras de artistas legendarios como Trapo, Argañaraz, Miguel Barrosa (Sacoa), Ana María Malagamba, Ferchu Escola y la talentosa pareja de amor Luque Barbalán, junto con trabajos de talentosos artistas anónimos. El resultado fue un despliegue vibrante y colorido que llenó cada rincón del bar, sumergiendo a los presentes en los recuerdos de los mejores videojuegos de los 80 y 90 de nuestros queridos muebles argentinos.

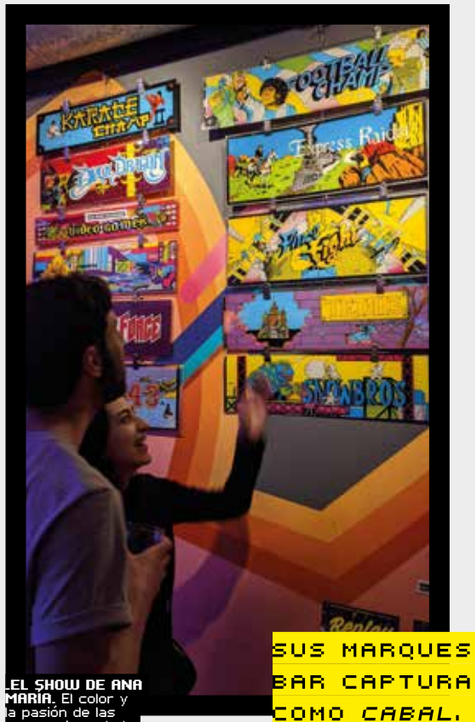
Más allá de la exposición, el plato fuerte del evento fue la presencia de la familia Luque Barbalán. En un espacio exclusivo, en medio de un ambiente cálido y distendido, los asistentes tuvieron la oportunidad de conversar con la familia sobre sus extraordinarios y particulares trabajos. Sus marquesinas que adornaron las paredes del bar capturaron la total atención en títulos como *Cabal*, *Cadillacs y dinosaurios*, *Master Ninja* (*Ninja Gaiden*) y la más turbina de todas: *Golden Axe*.

Deseamos que se repitan estas exposiciones, ya que hay un material excelente para disfrutar en comunidad. No solo celebramos y reconocemos a nuestros artistas, sino que también revivimos y enriquecemos la historia del arcade argentino. Cada oportunidad de mostrar este material ayuda a mantener vivo el espíritu de los videojuegos que marcaron a generaciones enteras. En última instancia, y con el deseo de que siempre sea así, quien gana esta ficha es la historia.

LO PRIMERO ES LA FA,MILIA. Andrea Barbalán y Luis Luque respectivamente en el centro de la foto junto a su hija y pareja, noche mágica en *El Destello*.

EL SHOW DE LUIS Y ANDREA. Dibujos pintados a mano para los muebles de MeBillTronic SRL de Florencio Varela.

LA MARQUESINA DE FERCHU Y LOS BOCETOS DE ANA: muestra espectacular de trabajos de autor.



EL SHOW DE ANA MARÍA. El color y la pasión de las marquesinas de la musa de Boedo.

SOBRE EL BALENO Y LOS ZAPATAS RAYITAS. Perillas sueltas por todo el salón de artistas varios.

SUS MARQUESINAS QUE ADORNARON LAS PAREDES DEL BAR CAPTURARON LA TOTAL ATENCIÓN EN TÍTULOS COMO *CABAL*, *CADILLACS Y DINOSAURIOS*, *MASTER NINJA* (*NINJA GAIDEN*) Y LA MÁS TURBINA DE TODAS: *GOLDEN AXE*.

SABE MÁS POR VIEJO QUE POR ZORRO

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... ¡había juegos y apuestas!

POR GBOT

Hoy en día, es difícil encontrar un espacio que no esté invadido por las apuestas; y, por supuesto, el mundo de los videojuegos no es ajeno a esa invasión: cada vez son más los juegos que meten mecánicas como *loot boxes* o *gacha*, que buscan quedarse con hasta el último centavo del jugador a través del azar. ¿El resultado habitual? La casa gana, la máquina tragamonedas se traga tus monedas y encima no desbloqueaste a ese personaje o no conseguiste ese accesorio que querías.

Contra los gigantes de las apuestas nunca se gana. Quizá nunca te lo contaron, pero hace mucho tiempo, un zorro intergaláctico se enfrentó a una máquina tragamonedas espacial. Estamos hablando del boss de uno de los niveles secretos del *Star Fox* de SNES, uno de los niveles más bizarros no solo del juego, sino de todos los juegos del sistema.

Los pasos para llegar al nivel son bastante fáciles de seguir. Primero, tenés que elegir la tercera ruta en la selección de niveles y completar el primer nivel, "Corneria al atardecer". Ya en el segundo nivel ("Asteroid"), tenés que avanzar bien pegado al lado derecho hasta que veas un asteroide gris mucho más grande que los meteoritos que esquivás en el nivel.

HACE MUCHO TIEMPO, UN ZORRO INTERGALÁCTICO SE ENFRENTÓ A UNA MÁQUINA TRAGAMONEDAS ESPACIAL.

Reventalo con una bomba y a lo lejos va a aparecer un pájaro que vuela hacia vos. En lugar de dispararle, llevátelo puesto. La nave no va a sufrir daños, sino que va a ser transportada a un nivel que se llama "Fuera de esta dimensión". ¿Qué hay de raro en esta dimensión? Un fondo compuesto por planetas con caras que se deforman, aviones de papel como enemigos y el plato principal: una máquina tragamonedas monstruosa.

¿Cómo se pelea contra este gigante de las apuestas? Y..., apostando. El objetivo es dispararle a la palanca de la máquina para activarla y conseguir un 777. Con cualquier otra combinación, la máquina te va a tirar enemigos o misiles que esquivar. Al sacar ese 777 de la suerte, la máquina revienta, dejando tras de sí las letras *THE END*..., aunque giradas. Solo queda dispararles hasta enderezarlas.

¿Y qué pasa cuando acomodamos las letras de *THE END*? Nada. Fox y su nave quedan atrapados en esa dimensión sin ningún tipo de escapatoria, dando vueltas con un fondo que parece reírse de él. ¿Será que realmente no hay escapatoria de la dimensión de las máquinas de azar? ¿O quizá que nunca habría que haber tirado de la palanca de la máquina tragamonedas en primer lugar? No se olviden de que cuando de apuestas se trata, la casa siempre gana.